





MAESTRAS DE AUDICIÓN Y LENGUAJE
ALMUDENA VERGARA Y ELENA SERRANO

ACTIVIDADES PARA LA ARTICULACIÓN DEL SONIDO G (ɣ)

Con estos ejercicios vamos a intentar favorecer la articulación del sonido G. Este es un sonido linguovelar, oclusivo, sonoro.

Para articular este fonema el ápice de la lengua se apoya en los alvéolos inferiores, tocando con el postdorso el velo del paladar.

Los defectos de este fonema se denominan gammacismo.

La intervención en este fonema tendrá las siguientes fases:

1. **Vivenciación del fonema.**
2. **Colocación de órganos bucofonatorios y fonación de forma aislada.**
3. **Discriminación del fonema.**
4. **Articulación de palabras a diferentes ritmos (deprisa como liebre, despacio como tortuga).**
5. **Articulación de palabras con fonema afectado tocando el tambor o la pandereta.**
6. **Memory con fonema G.**
7. **Juego de generalización del fonema: OCA DEL FONEMA G.**





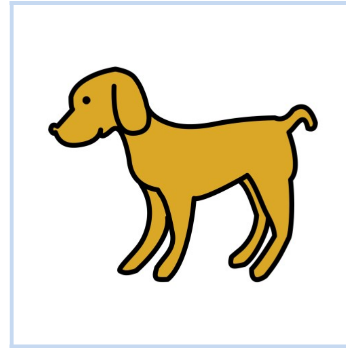


1. Actividades de vivenciación del fonema.

Lo que buscamos es que el alumno/a tome conciencia del fonema.

Podemos asociar su emisión a jugar a hacer gárgaras, al gruñido del perro...





En la narración de cuentos infantiles, podemos encontrar momentos en los que realizar estos sonidos y animar a la imitación de los mismos.

También podemos utilizar tarjetas[1] a modo de juegos. Por ejemplo:

- Esconder las tarjetas por casa (haciendo varias copias de cada una de ellas) para que las busquen y cada vez que encuentren una, realizar la acción que nos proponen.
- Inventar historias en las que salgan esas acciones.

2. Colocación de los órganos bucofonatorios y fonación de forma aislada.

Lo primero que haremos con ellos es jugar a poner caras que ellos tienen que imitar.

Después podemos jugar a imitar acciones e intentaremos que imiten el lavado de dientes y el hacer gárgaras. Para que el postdorso de la lengua toque el velo del paladar, lo favoreceremos haciendo que levanten la cabeza mirando al techo. Podemos incluso facilitar su vivenciación, haciendo gárgaras de verdad.

[1] Todos los pictogramas utilizados son de **www.arasaac.org**

3. Actividades de discriminación auditiva.

¿SUENA O NO SUENA?

En esta actividad, le decimos palabras articulando muy bien y favoreciendo la lectura labial para que le sirva de referencia para la posición de la boca y la lengua.

Cuando escuche el sonido G en una palabra, deberá dar una palmada. Si no lo escucha, no hará nada.

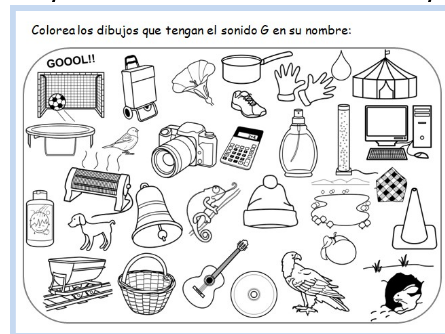
Procuraremos que las palabras nombradas sean en sílabas directas simples en sílaba inicial o media. Articularemos muy bien y a un ritmo un poquito más lento de lo habitual.

Sopa	**Guantes**	**Hormiga**	Parque	Dormir	**Regalo**
Espaguetis	**Abrigo**	Lobo	**Gasolinera**	**Guardar**	Fiesta
Arroz	Jersey	**Gusano**	**Tobogán**	Cocinar	**Gusanitos**
Aguacate	**Gabardina**	**Gato**	**Lago**	**Guisar**	**Gominolas**
Espinaca	Camiseta	Pato	Gimnasio	**Aguantar**	Tarta
Lechuga	Blusa	**Lagartija**	Tienda	Soñar	Pasteles
Galletas	**Gorro**	**Galgo**	Calle	**Gotear**	**Gorro**

ENCUENTRA LOS DIBUJOS CON G

Busca en las fichas del archivo adjunto, los dibujos cuyo nombre tiene el sonido G y coloréalos.









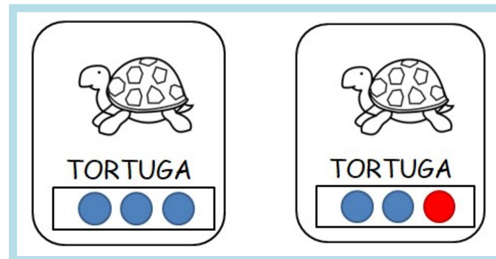






BUSCANDO EL SONIDO

En las tarjetas adjuntas, tenemos dibujos cuyos nombres tienen el sonido G. Pega un gomet por cada una de las sílabas que tiene y luego pon un gomet de un color diferente en la sílaba que tenga el sonido G.
Ejemplo:



LOS MONSTRUOS HAMBRIENTOS

En estos momentos, es posible que nuestro alumno/a no sea capaz aún de pronunciar el fonema /ɣ/ de forma correcta, por lo que no le vamos a pedir que sea él/ella quien nombre los dibujos que salen en las tarjetas, pero sí que identifique el sonido cuando nosotros lo nombramos.

Podéis fabricar unos mostruos come sonidos. En este caso, el monstruo se comerá las tarjetas que tengan el sonido G. Sería algo sencillo, similar a esto:



Empezaremos con el sonido en posición incial. Podemos hacer uno para las tarjetas que empiezan por el fonema /ɣ/ y otro para las tarjetas que empiezan con otros sonidos.

PARES MÍNIMOS

En estas actividades vamos a seguir trabajando discriminación auditiva con pares mínimos, es decir, con palabras que sólo se diferencian en un fonema.



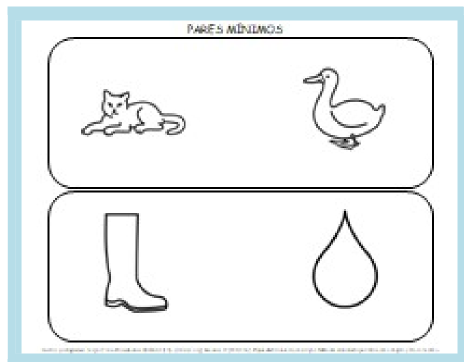




Tenéis las tarjetas en el documento de materiales: GATO-PATO, BOTA-GOTA, GORRO-CORRO, PELO-PEGO, GOMA-COMA, CASA-GASA, VAGA-BALA, SOL-GOL, LAGO-LADO, RAYO-GALLO

Las actividades que podéis hacer son:

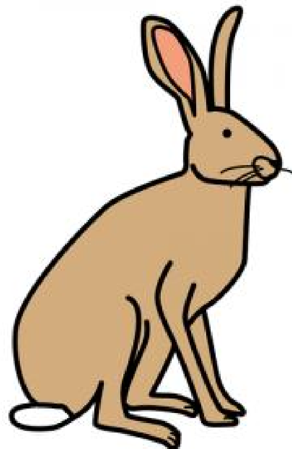
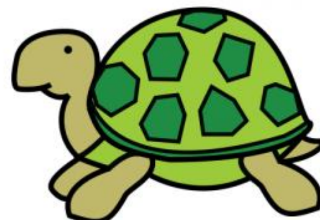
- Indicar dónde está la palabra que digo.
- Levantar la mano cuando oímos el sonido G.
- Decir si el sonido G está en la primera palabra o en la segunda…
- Colorear el dibujo que yo digo





4. Actividades de articulación a diferentes ritmos.

Utilizaremos las tarjetas que han coloreado y puesto gomets previamente, para articular a diferentes ritmos. Cuando les enseñemos el dibujo de la tortuga, lo harán hablando muy despacio y cuando les enseñemos el dibujo de la liebre, lo harán hablando deprisa. Ambos dibujos los tenéis en la carpeta de materiales.

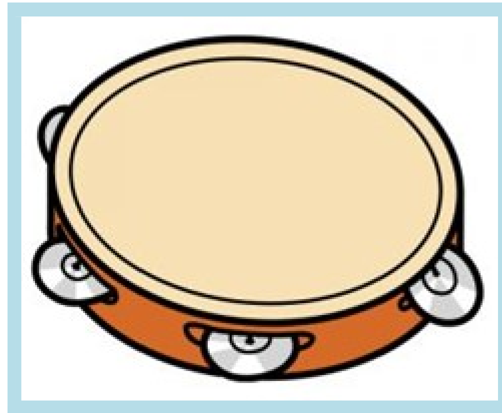






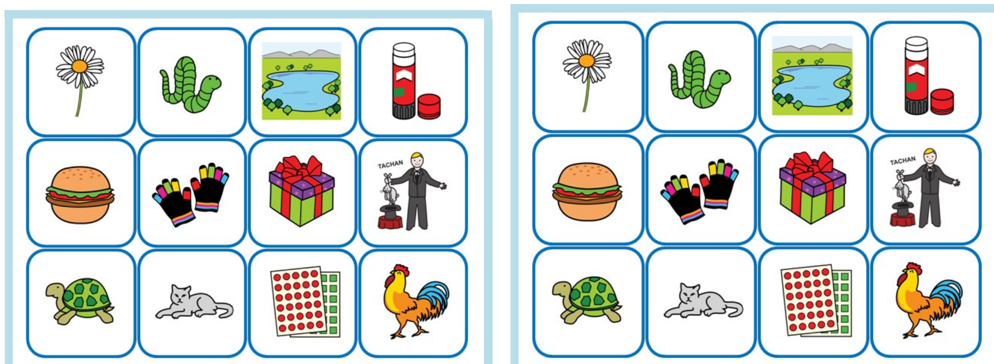
5. Actividades de articulación tocando el tambor o la pandereta.

Utilizaremos las tarjetas que han coloreado y puesto gomets previamente. Las pondremos boca abajo o en una caja y elegiremos una al azar. A continuación, tendremos que decir su nombre dando un golpe al tambor o la pandereta, a la vez que pronunciamos cada sílaba.



6. Memory con tarjetas con el fonema.

Imprime dos copias del memory que tienes en la carpeta de materiales. El juego consiste en poner las fichas boca abajo y por turnos, intentar encontrar parejas dando la vuelta a dos fichas. Cuando giremos cada tarjeta, diremos el nombre de los dibujos que nos han salido. Si encontramos una pareja, diremos una frase con esa palabra y ganaremos un punto.









7. Juego de generalización del fonema /ʏ/: encuentra los dibujos y construye una frase.

Encuentra estos dibujos en la lámina y di algo sobre ellos: